



**PENGEMBANGAN APLIKASI SEWA ASET MENGGUNAKAN
METODE SCRUM STUDI KASUS BUMDES CAHAYA BUANA PAKU
DESA SUKATANI CIKANDE**

ANDREAS MALVINO SIMBOLON

2110512100

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2025**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SEWA ASET MENGGUNAKAN
METODE SCRUM STUDI KASUS BUMDES CAHAYA BUANA PAKU
DESA SUKATANI CIKANDE**

**ANDREAS MALVINO SIMBOLON
2110512100**

Proposal Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan
penelitian oleh mahasiswa pada
Program Studi S1 Sistem Informasi

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2025**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber informasi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Andreas Malvino Simbolon

NIM : 2110512100

Tanggal : 08 Juli 2025

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 08 Juli 2025



Andreas Malvino Simbolon

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andreas Malvino Simbolon

NIM : 2110512100

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengembangan Aplikasi Sewa Aset Menggunakan Metode Scrum Studi Kasus BUMDes Cahaya Buana Paku Desa Sukatani Cikande

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 08 Juli 2025

Yang Menyatakan



Andreas Malvino Simbolon

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

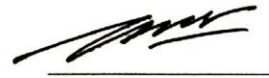
Judul : Pengembangan Aplikasi Sewa Aset Menggunakan Metode Scrum
Studi Kasus Bumdes Cahaya Buana Paku Desa Sukatani Cikande
Nama : Andreas Malvino Simbolon
NIM : 2110512100
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., M.MSI.



Penguji 2:
Andhika Octa Indarso, S.Kom., M.MSI.



Pembimbing 1:
I Wayan Widi Pradnyana, M.TI.



Pembimbing 2:
Rifka Dwi Amalia, S. Pd., M.Kom.

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002



Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002



Tanggal Ujian Tugas Akhir :
04 Juli 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI SEWA ASET MENGGUNAKAN METODE SCRUM STUDI KASUS BUMDES CAHAYA BUANA PAKU DESA SUKATANI CIKANDE

Andreas Malvino Simbolon

ABSTRAK

Proses penyewaan aset di BUMDes Cahaya Buana Paku, Desa Sukatani, hingga saat ini masih dilakukan secara manual. Hal ini berpotensi menimbulkan kesalahan input data, duplikasi, serta keterlambatan dalam pemrosesan transaksi, sekaligus membatasi transparansi ketersediaan aset dan mengandalkan tenaga administratif secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi mobile berbasis Android untuk mendukung proses penyewaan aset di BUMDes Cahaya Buana Paku desa Sukatani. Pengembangan aplikasi menggunakan metodologi SCRUM dengan durasi pengerjaan selama 5 bulan. Pendekatan berbasis user story digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara iteratif, memastikan aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Aplikasi dikembangkan dengan fitur-fitur utama meliputi sistem autentikasi, pengelolaan aset dan paket, pengajuan sewa mandiri, sistem pembayaran digital, pengelolaan denda, dan pelaporan otomatis. Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *Blackbox testing* untuk memverifikasi fungsionalitas setiap fitur serta *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi berhasil diimplementasikan dan berfungsi sesuai kebutuhan. Hasil pengujian menunjukkan seluruh fitur berhasil diimplementasikan dan berfungsi sesuai kebutuhan. Aplikasi ini berhasil mentransformasi proses bisnis manual menjadi sistem digital terintegrasi, meningkatkan transparansi informasi, efisiensi operasional, dan kepatuhan pembayaran, serta berpotensi meningkatkan pendapatan melalui optimalisasi penggunaan aset dan penerapan denda yang sistematis.

Kata Kunci: *Android*, SCRUM, aplikasi sewa aset, BUMDes, UAT.

***DEVELOPMENT OF AN ASSET RENTAL APPLICATION USING THE
SCRUM METHOD CASE STUDY OF BUMDES CAHAYA BUANA PAKU
SUKATANI VILLAGE CIKANDE***

Andreas Malvino Simbolon

ABSTRACT

The asset rental process at BUMDes Cahaya Buana Paku, Sukatani Village, is currently manual, leading to potential data input errors, duplication, delayed transactions, limited asset transparency, and excessive reliance on administrative staff. This research aims to design and develop an Android-based mobile application to support asset rental at BUMDes Cahaya Buana Paku. The application development uses the SCRUM methodology over five months. A user story approach iteratively identifies user needs, ensuring the application meets expectations. Key features include an authentication system, asset and package management, self-service rental requests, digital payment, fine management, and automatic reporting. The application was tested using Blackbox testing to verify feature functionality and User Acceptance Testing (UAT) to ensure it meets user requirements. Testing results confirm all features are successfully implemented and functional. This application transforms the manual business process into an integrated digital system, enhancing information transparency, operational efficiency, and payment compliance, with the potential to increase revenue through optimized asset utilization and systematic fine enforcement.

Keywords: *Android, SCRUM, asset rental application, BUMDes, UAT. .*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi berjudul “Pengembangan Aplikasi Sewa Aset Menggunakan Metode Scrum: Studi Kasus BUMDes Cahaya Buana Paku Desa Sukatani Cikande” ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar Sarjana Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penulis menyadari keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta seluruh keluarga yang telah memberikan dukungan doa, dan kasih sayangnya.
2. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI selaku Koordinator Program Studi Sarjana Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jakarta.
4. Erly Krisnanik, S.Kom., MM selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana.
5. Bapak I Wayan Widi Pradnyana, M.TI selaku Dosen Pembimbing 1, yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, inspirasi, dan semangat sejak awal hingga akhir penulisan.
6. Ibu Rifka Dwi Amalia, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2. yang dengan penuh kesabaran mengarahkan penulisan skripsi saya agar sesuai dengan pedoman yang ada.
7. Teman-teman seperjuangan, rekan-rekan yang telah menemani dengan tawa dan air mata, menciptakan kenangan indah dan semangat kolektif dalam setiap langkah.
8. Diri sendiri, yang berani melangkah melewati keraguan, konsisten bertahan, dan menorehkan karya ini sebagai bentuk dedikasi pada ilmu serta manfaat bagi sesama.

Skripsi ini tentu masih jauh dari sempurna; oleh karena itu, kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Semoga hasil karya ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya teknologi informasi, dan dapat menjadi solusi nyata dalam pengelolaan penyewaan aset di Desa Sukatani.

Jakarta, 19 Juni 2025

Andreas Malvino Simbolon

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSETUJUAN	i
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.4.1. Manfaat Teoritis	4
1.4.2. Manfaat Praktis	4
1.5. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Teoritis	7
2.1.1. BUMDes	7
2.1.2. Metode <i>SCRUM</i>	7
2.1.3. Analisis <i>PIECES</i>	8
2.1.4. <i>Android</i>	10
2.1.5. <i>Flutter</i>	11
2.1.6. <i>Supabase</i>	11
2.1.7. <i>Blackbox Testing</i>	12
2.1.8. <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	13
2.2. Penelitian Terdahulu	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1. Metode Penelitian	16

3.1.1.	Identifikasi Masalah	17
3.1.2.	Analisis Kebutuhan	18
3.1.3.	Penyusunan Product Backlog dan Sprint Backlog.....	19
3.1.4.	Perancangan	20
3.1.5.	Pengembangan	20
3.1.6.	Pengujian.....	21
3.1.7.	<i>Sprint retrospective</i>	22
3.2.	Teknik Pengumpulan Data	22
3.2.1.	Wawancara	22
3.2.2.	Observasi.....	23
3.2.3.	Studi Litelatur	23
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
3.3.1.	Waktu Penelitian	23
3.3.2.	Tempat Penelitian.....	23
3.4.	Alat Bantu Penelitian	23
3.5.	Jadwal Penelitian.....	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1.	Profil Perusahaan	26
4.1.1.	Visi & Misi.....	26
4.1.2.	Struktur Organisasi	26
4.2.	Pengumpulan Data	27
4.3.	Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan	27
4.3.1.	Analisis Sistem Berjalan	27
4.3.2.	Analisis Sistem Usulan	28
4.4.	Perencanaan Sistem dengan Menggunakan <i>Agile Scrum</i>	34
4.4.1.	<i>Product Backlog</i>	34
4.4.2.	<i>Sprint Backlog</i>	41
4.5.	<i>Sprint 1</i>	43
4.5.1.	Perencanaan.....	43
A.	Deskripsi Aktor	43
B.	<i>Use Case Diagram</i>	44
A.	<i>Activity Diagram</i>	50

B. Sequence Diagram	53
4.5.2. Pengembangan Aplikasi.....	59
4.5.3. Pengujian.....	63
4.5.4. Sprint Retrospective	66
4.6. Sprint 2	66
4.6.1. Perancangan	67
A. Deskripsi Aktor	67
B. Use Case Diagram.....	68
C. Activity Diagram.....	74
D. Sequence Diagram	77
4.6.2. Pengembangan Aplikasi.....	82
4.6.3. Pengujian.....	88
4.6.4. <i>Sprint Retrospective</i>	93
4.7. <i>Sprint 3</i>	94
4.7.1. Perancangan	94
A. Deskripsi Aktor	94
B. Use Case Diagram.....	95
C. Activity Diagram.....	102
D. Sequence Diagram	105
4.7.2. Pengembangan Aplikasi.....	112
4.7.3. Pengujian.....	114
4.7.4. <i>Sprint Retrospective</i>	117
4.8. Analisis Hasil Penelitian	118
4.8.1. Analisis Komparatif Efektivitas Sistem (Metode Biaya, Mutu, Waktu) 118	
4.1.1. Analisis Perbandingan PIECES	121
BAB V PENUTUP.....	130
5.1. Kesimpulan	130
5.2. Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Struktur organisasi.....	27
Gambar 4. 2 <i>use case</i> diagram sistem berjalan	28
Gambar 4.3 <i>use case diagram</i> sistem usulan	33
Gambar 4. 4 class daigram sistem usulan	34
Gambar 4. 5 <i>use case</i> diagram <i>sprint</i> 1	44
Gambar 4. 6 <i>activity diagram</i> registrasi	51
Gambar 4. 7 <i>activity diagram</i> login	51
Gambar 4.8 <i>activity diagram</i> logout	52
Gambar 4.9 <i>activity diagram</i> forgot dan reset password	52
Gambar 4. 10 <i>activity diagram</i> pengajuan sewa aset.....	53
Gambar 4.11 <i>activity diagram</i> pembatalan sewa aset.....	53
Gambar 4. 12 <i>sequence diagram</i> login	54
Gambar 4. 13 <i>sequence diagram</i> registrasi.....	55
Gambar 4. 14 <i>sequence diagram</i> forgot dan reset password	56
Gambar 4. 15 <i>sequence diagram</i> pengajuan sewa aset.....	57
Gambar 4. 16 <i>sequence diagram</i> pembatalan sewa aset.....	58
Gambar 4. 17 Screenshot Halaman Login	59
Gambar 4. 18 Screenshot Halaman Register.....	59
Gambar 4. 19 Screenshot Pendaftaran Berhasil.....	60
Gambar 4. 20 Screenshot Forgot Password	60
Gambar 4. 21 Screenshot Halaman Dashboard Warga.....	60
Gambar 4. 22 Screenshot Halaman Sewa Aset Tab Aset Tunggal	60
Gambar 4. 23 Screenshot halaman sewa aset tab paket	61
Gambar 4. 24 Screenshot Halaman Order Sewa Aset.....	61
Gambar 4. 25 <i>Screenshot</i> halaman daftar penyewa	62
Gambar 4. 26 <i>Screenshot</i> Halaman detail penyewa.....	62
Gambar 4. 27 <i>Use Case</i> Diagram <i>Sprint</i> 2.....	68
Gambar 4. 28 Activity Diagram Pembayaran Sewa Aset	74
Gambar 4. 29 Activity Diagram Pembayaran Tagihan Denda	75
Gambar 4. 30 Activity Diagram Edit Profil	75
Gambar 4. 31 Activity Diagram Kelola Aset.....	76

Gambar 4. 32 Activity Diagram Kelola Paket	76
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Pembayaran Tagihan Sewa Aset.....	77
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Pembayaran Tagihan Denda	78
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Edit Profil	79
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Kelola Aset.....	80
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Kelola Paket	81
Gambar 4. 38 Screenshot Halaman Detail Pesanan Tab Ringkasan.....	82
Gambar 4. 39 Screenshot Halaman Detail Pesanan Tab Detail Tagihan.....	82
Gambar 4. 40 Halaman Detail Pesanan Tab Pembayaran.....	83
Gambar 4. 41 Screenshot Halaman Profil Warga	84
Gambar 4. 42 Screenshot Halaman Profil Mode Edit.....	84
Gambar 4. 43 Screenshot Halaman Dashboard Petugas	85
Gambar 4. 44 Screenshot halaman manajemen aset	85
Gambar 4. 45 Screenshot Halaman Tambah Aset	86
Gambar 4. 46 Screenshot Halaman Paket.....	86
Gambar 4. 47 Screenshot Halaman Tambah Paket.....	87
Gambar 4. 48 Use Case Diagram Sprint 3	95
Gambar 4. 49 Activity Diagram Terima Pengajuan Sewa Aset.....	102
Gambar 4. 50 Activity Diagram Tolak Pengajuan Sewa Aset	103
Gambar 4. 51 Activity Diagram Pengembalian Aset	103
Gambar 4. 52 Activity Diagram Memasukkan Denda	104
Gambar 4. 53 Activity Diagram Terima Pembayaran Denda	104
Gambar 4. 54 Activity Diagram Kelola Akun Bank	105
Gambar 4. 55 Sequence Diagram Terima Pengajuan Sewa Aset.....	106
Gambar 4. 56 Sequence Diagram Tolak Pengajuan Sewa Aset.....	107
Gambar 4. 57 Sequence Diagram Pengembalian Aset.....	108
Gambar 4. 58 Sequence Diagram Memasukkan Denda.....	109
Gambar 4. 59 Sequence Diagram Terima Pembayaran Denda	110
Gambar 4. 60 Sequence Diagram Kelola Akun Bank.....	111
Gambar 4. 61 Screenshot Halaman Petugas Manajemen Sewa.....	112
Gambar 4. 62 Screenshot Halaman Petugas Detail Sewa	112
Gambar 4. 63 Screenshot Halaman Petugas Detail Sewa Dikembalikan	113

Gambar 4. 64 Screenshot Popup Untuk Memasukkan Detail Denda	113
Gambar 4. 65 <i>Screenshot</i> Halaman Kelola Akun Bank	113
Gambar 4. 66 <i>Screenshot popup</i> Tambah Akun Bank	113
Gambar 4. 67 <i>Screenshot</i> Halaman Laporan Bulanan	114

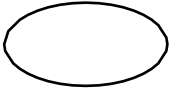
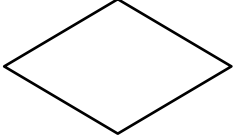
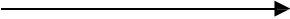
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 4.1 Proses bisnis berlangsung	28
Tabel 4.2 Analisis PIECES sistem usulan.....	29
Tabel 4. 3 Product Backlog.....	35
Tabel 4. 4 Sprint Backlog Sprint 1	41
Tabel 4. 5 Sprint Backlog Sprint 2.....	42
Tabel 4. 6 Sprint Backlog Sprint 3	42
Tabel 4. 7 Perencanaan Sprint 1	43
Tabel 4. 8 Deskripsi Aktor Sprint 1	43
Tabel 4. 9 Use Case Scenario Registrasi.....	45
Tabel 4. 10 Use Case Scenario Login	45
Tabel 4. 11 Use Case Scenario Logout	46
Tabel 4. 12 Use Case Scenario Forgot and Reset Password	47
Tabel 4. 13 Use Case Scenario Pengajuan Sewa Aset	48
Tabel 4. 14 Use Case Scenario Pembatalan Sewa Aset	49
Tabel 4. 15 Hasil Pengujian Sprint	63
Tabel 4. 16 Perencanaan <i>Sprint 2</i>	66
Tabel 4. 17 Deskripsi Aktor <i>Sprint 2</i>	67
Tabel 4. 18 Use Case Scenario Pembayaran Tagihan Sewa Aset.....	68
Tabel 4. 19 Use Case Scenario Pembayaran Tagihan Denda	69
Tabel 4. 20 Use Case Scenario Edit Profil.....	71
Tabel 4. 21 Use Case Scenario Kelola Paket	73
Tabel 4. 22 Hasil Pengujian <i>Sprint 2</i>	88
Tabel 4. 23 Perencanaan Sprint 3.....	94
Tabel 4. 24 Deskripsi Aktor <i>Sprint 3</i>	94
Tabel 4. 25 <i>Use Case Scenario</i> Terima Pengajuan Sewa Aset.....	95
Tabel 4. 26 <i>Use Case Scenario</i> Tolak Pengajuan Sewa Aset	96
Tabel 4. 27 Use Case Scenario Terima Pengembalian Aset	97
Tabel 4. 28 Use Case Scenario Memasukkan Denda Sewa Aset.....	98
Tabel 4. 29 Use Case Scenario Terima Pembayaran Denda Sewa Aset.....	99

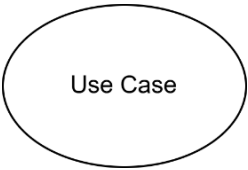
Tabel 4. 30 Use Case Scenario Kelola Akun Bank.....	101
---	-----

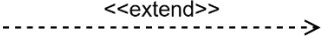
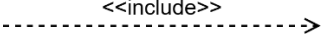
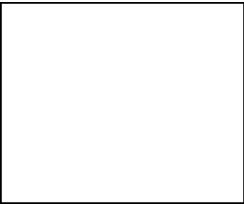
DAFTAR SIMBOL

1. *Flowchart diagram*

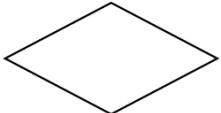
Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Menunjukkan titik awal atau akhir dari sebuah proses
	<i>Process</i>	Menggambarkan aktivitas atau tindakan yang sedang dilakukan dalam suatu proses.
	<i>Input/output</i>	Menyatakan aktivitas berupa pemasukan data (<i>input</i>) atau pengeluaran hasil (<i>output</i>).
	<i>Decision</i>	Menandakan adanya kondisi atau percabangan dalam proses yang membutuhkan pengambilan keputusan untuk langkah selanjutnya.
	<i>Flow</i>	Simbol yang menunjukkan arah jalannya proses atau berfungsi sebagai penghubung antar langkah dalam <i>flowchart</i> .

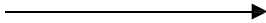
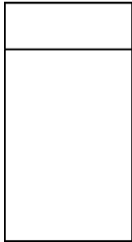
2. *Use case diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Individu atau entitas yang berinteraksi langsung dengan sistem.
	<i>Use cases</i>	Representasi dari fungsi atau layanan yang tersedia dan dapat dilakukan dalam sistem.

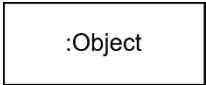
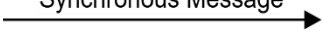
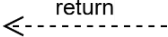
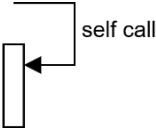
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan atau interaksi antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Extend</i>	Hubunganyang menggambarkan kemungkinan perluasan perilaku dari suatu <i>use case</i> dalam kondisi tertentu.
	<i>Include</i>	Hubungan di mana satu <i>use case</i> selalu menyertakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain sebagai bagian dari prosesnya.
	<i>System Boundary</i>	Menentukan batasan atau cakupan sistem yang sedang dimodelkan.

3. *Activity diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Action</i>	Menunjukkan suatu aktivitas atau proses bisnis yang dilakukan dalam sistem.
	<i>Decision</i>	Kondisi di mana sistem harus memilih satu dari beberapa jalur berdasarkan suatu syarat atau keputusan.
	<i>Initial State</i>	Titik awal dimulainya Proses atau alur dalam sistem.
	<i>Final State</i>	Titik akhir dari proses atau aktivitas yang menunjukkan selesainya penggunaan sistem.

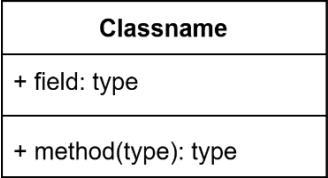
	<i>Action Flow</i>	Menggambarkan alur atau hubungan antara satu aksi dengan aksi lainnya dalam proses.
	<i>Swimlane</i>	Pembagian diagram menjadi kolom atau baris yang menunjukkan pembagian tugas antar entitas, seperti aktor, <i>use case</i> , atau kelas, yang saling berinteraksi.

4. *Sequence diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Object</i>	Entitas yang saling berkomunikasi atau berinteraksi dalam suatu skenario.
	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan keberadaan atau siklus hidup suatu objek selama interaksinya dalam skenario.
	<i>Synchrnous Message</i>	Bentuk komunikasi antar objek yang merepresentasikan permintaan terhadap suatu aktivitas atau proses, dan menunggu respon.
	<i>Return/reply Message</i>	Tanggapan atau hasil yang dikirimkan kembali oleh objek penerima terhadap pesan yang diterima sebelumnya.
	<i>Self call</i>	Komunikasi yang dilakukan oleh suatu objek kepada dirinya sendiri untuk menjalankan suatu proses internal.

	<i>Activation bar</i>	Menandakan durasi waktu di mana objek sedang menjalankan suatu proses atau dalam keadaan aktif.
	<i>Fragment alt</i>	Struktur percabangan dalam diagram yang menampilkan beberapa kemungkinan alur, di mana masing-masing blok mewakili satu kondisi atau opsi.

5. *Class diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Merupakan cetakan atau struktur yang mendefinisikan atribut dan metode dari suatu entitas dalam sistem. <i>Class</i> digunakan untuk merepresentasikan objek yang saling berinteraksi.
	<i>Association</i>	Menunjukkan hubungan atau keterkaitan antara dua atau lebih <i>class</i> , yang menggambarkan bagaimana mereka saling berinteraksi atau berhubungan dalam sistem.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara dengan Perangkat Desa Sukatani.....	135
Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara dengan Perangkat Desa Sukatani.....	138
Lampiran 3 Bukti pengujian testing aplikasi dengan BUMDes.....	138
Lampiran 4 Tabel hasil <i>User Acceptance Test</i> (UAT).....	139
Lampiran 5 <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian <i>Testing</i> pada <i>Sprint</i> 1.....	141
Lampiran 6 <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian <i>Testing</i> pada <i>Sprint</i> 2.....	144
Lampiran 7 <i>Screenshot</i> Hasil Pengujian <i>Testing</i> pada <i>Sprint</i> 3.....	148
Lampiran 8 Hasil Plagiarisme.....	151